

PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SD NEGERI MANGUNSARI 07

Endah Setyowati¹, Firosalia Kristin², Indri Anugraheni³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, 292014207@student.uksw.edu

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Firosalia.kristin@staff.uksw.edu

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Indri.anugraheni@staff.uksw.edu

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 13-04-2018

Disetujui : 23-04-2018

Kata Kunci:

Model Pembelajaran,
Discovery Learning,
Kreativitas,
Hasil Belajar

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan penelitian meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran *discovery learning*. Jenis penelitian ini PTK subjek penelitian siswa kelas 5. Teknik analisis data berupa nilai tes, data hasil observasi, rubrik kreativitas. Kreativitas Prasiklus siswa kelas V sedang 6 (27,3%), rendah 16(72,7%). siklus I 5(22,7%) tinggi, 10(45,5%) sedang, dan 7 (31,8%) sangat rendah. Siklus II 4(18%) sangat tinggi, 9(41%) tinggi, dan 9 (41%) rendah. Sedangkan hasil belajar siswa prasiklus Bahasa Indonesia 10(46%). Siklus I 14(64%) pada siklus II 18(82%). IPA prasiklus 9 (41%), siklus I 13(59%), siklus II 18(82%). SBDP prasiklus 12(54,5%), siklus I 16(73%), siklus II 19(86%).

Abstract: The objective of the research is to improve the students' creativity and learning outcomes through the use of learning discovery learning model. Types of this research PTK research subjects students class 5. Data analysis techniques in the form of test scores, observation data, rubric creativity. Prasiklus creativity of grade V students is 6 (27,3%), low 16 (72,7%). cycle I 5 (22,7%) high, 10 (45,5%) medium, and 7 (31,8%) very low. Cycle II 4 (18%) is very high, 9 (41%) high, and 9 (41%) low. While the learning result of students prasiklus Indonesian 10 (46%). Cycle I 14 (64%) in cycle II 18 (82%). Precycles 9 (41%), cycle I 13 (59%), cycle II 18 (82%). SBDP prasiklus 12 (54,5%), cycle I 16 (73%), cycle II 19 (86%).

A. LATAR BELAKANG

Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan harus dilakukan dengan menggerakkan seluruh komponen dalam pendidikan. Salah satu aspek yang harus ditingkatkan yaitu proses belajar mengajar. Dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menyatakan bahwa, "Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi, peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan". Melihat dari hal tersebut guru sangatlah penting dalam meningkatkan kemampuan siswa, prestasi yang dicapai siswa agar mencapai tujuan pembelajaran serta kreativitas siswa.

Pramudita dan Anugraheni (2017:71) Pembelajaran merupakan suatu proses terjadinya interaksi belajar dan mengajar dalam suatu kondisi tertentu yang melibatkan beberapa unsur, baik unsur ekstrinsik maupun intrinsik

yang melekat pada diri siswa dan guru termasuk lingkungan. Menurut Susanto(2012:72) Pelaksanaan pembelajaran di sekolah sebaiknya berorientasi pada model dan tujuan pembelajaran tersebut, yaitu mengembangkan kemampuan akademik dan interaksi sosial dengan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Istiana, Saputro, Sukardjo (2015:66) Aktivitas belajar siswa merupakan hal yang cukup penting dalam suatu proses pembelajaran. Aktivitas belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal maupun faktor eksternal. Meningkatnya aktivitas belajar siswa diharapkan sejalan dengan meningkatnya pemahaman siswa akan suatu materi tersebut. Melihat pendapat di atas maka dapat disimpulkan pembelajaran merupakan aktivitas yang terjadi pada siswa dan guru termasuk lingkungan dalam proses belajar mengajar yang melibatkan beberapa unsur ekstrinsik maupun intrinsik.

Discovery learning menurut Agus N. Cahyo (2013:100) adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, namun ditemukan sendiri. Menurut Kristin dan Rahayu (2016:89) Model pembelajaran *discovery learning* adalah model

mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Hosnan (2014: 282) mengemukakan bahwa *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa aktif untuk mencari atau menemukan sendiri konsep atau prinsip yang dipelajari, sehingga menghasilkan sesuatu yang baru yang membuat pembelajaran lebih bermakna.

Menurut Kementerian pendidikan dan kebudayaan direktorat jenderal pendidikan dasar dan menengah direktorat pembinaan sekolah dasar tahun (2016:65-67) dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di dalam kelas, tahapan atau prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum adalah sebagai berikut: 1). *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan). 2). *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah). 3). *Data Collection* (Pengumpulan Data). 4). *Data Processing* (Pengolahan Data). 5). *Verification* (Pembuktian). 6). *Generalization* (Menarik Kesimpulan/ Generalisasi). Model pembelajaran *discovery learning* juga memiliki beberapa kelebihan yaitu meningkatkan kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar. Membantu siswa menghilangkan keragu-raguan, siswa belajar sendiri dengan melibatkan imajinasi dan motivasi. Siswa mampu mengeluarkan gagasan.

Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu dari Kelas 1 sampai Kelas 6. Pembelajaran tematik, sebagai model pembelajaran yang memiliki arti penting dalam membangun kompetensi peserta didik menurut Trianto (2011:156-157), antara lain: *Pertama*, pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. *Kedua*, pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru kelas 5 SD Negeri Mangunsari 07 sudah menggunakan kurikulum 2013 diantaranya kelas 1,2,4,dan 5 sedangkan kelas 3 dan 6 masih menggunakan kurikulum KTSP. Dalam kurikulum 2013 diharapkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, guru dapat melibatkan semua siswa secara aktif melalui diskusi, permainan dan sebagainya agar tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Dengan hal

tersebut maka siswa akan menggali pengetahuannya sendiri sehingga akan lebih bermakna dan kreativitas siswa meningkat.

Kreativitas menurut Rachmawati, dan Kurniati (2010:14) merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Kreativitas dimaknai sebagai empat aspek Sudarman (2013:17-20) yaitu Pertama, Kreativitas dimaknai sebagai sebuah kekuatan atau energi yang ada dalam diri individu. Kedua, kreativitas dimaknai sebagai suatu proses. Kreativitas adalah proses mengelola informasi, melakukan sesuatu dan membuat sesuatu. Ketiga, kreativitas adalah suatu produk. Keempat, kreativitas dimaknai sebagai person. Kreatif ini tidak dialamatkan pada produknya, pada prosesnya, atau pada energinya. Kreatif disini dimaknai pada individunya

Menurut Guilford (dalam Utami Munandar, 2010:9-10) kemampuan berpikir divergen merupakan indikator dari kreativitas. Dan dapat dilihat dari ciri-ciri anak kreatif meliputi dua aspek yaitu aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek kognitif memiliki ciri-ciri *aptitude* adalah ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif, yang ditandai dengan adanya keterampilan tertentu, meliputi: keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berfikir luwes (*flexibility*), keterampilan berfikir orisinal (*originality*), keterampilan mengelaborasi (*elaboration*).

Hasil belajar menurut Kunandar (2013:61) adalah kompetensi atau kemampuan tentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Menurut Kristin (2016:92) Hasil belajar merupakan puncak dari keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa dapat meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (tingkah laku). Hasil belajar menurut Christina dan Kristin (2016:223) merupakan perubahan perilaku siswa setelah mengikuti pelajaran terjadi akibat lingkungan belajar yang sengaja dibuat oleh guru melalui model pembelajaran yang dipilih dan digunakan dalam suatu pembelajaran. Pembelajaran akan dikatakan berhasil jika setelah mengikuti pelajaran terjadi perubahan dari dalam diri siswa. Namun jika tidak terjadi perubahan dalam diri siswa maka pembelajaran tersebut belum berhasil. Anugraheni (2017:249) Hasil belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan tes hasil belajar atau tes prestasi belajar ataupun *achievement test*. Dalam tes hasil belajar diperlukan tes baku atau tes standar. Dan tes hasil belajar ini biasanya disusun dan dibuat sendiri oleh guru. Hasil belajar juga tidak lepas dengan proses belajar. Melihat dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang

dilihat dari suatu proses perubahan tingkah laku dari dalam diri individu siswa melalui kegiatan belajar mengajar yang dapat diukur dengan menggunakan tes.

Guru pada saat mengajar dikelas 5 sudah menggunakan model pembelajaran dengan ceramah, diskusi, penugasan, dan demonstrasi, namun pada kenyataannya masih terdapat beberapa siswa yang kurang dalam tingkat pemahaman materi hal ini menyebabkan perkembangan materi menjadi terlambat. Tingkat respon siswa yang kurang sehingga lebih cenderung menganggap materi pembelajaran menjadi suatu hal yang membosankan. Apabila hal tersebut terus menerus terjadi maka akan menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Dari hasil diskusi tersebut dapat dibuktikan dari 22 siswa kelas 5 yang memiliki kreativitas sedang 6 (27,3%) dan yang tidak memiliki kreativitas 16 (72,7%) siswa. Sedangkan bahasa Indonesia siswa yang mencapai KKM 70 yaitu 10 siswa dengan presentase 46% sedangkan siswa yang tidak tuntas atau tidak mencapai KKM (<70) yaitu 12 siswa dengan presentase 54%. Pada pembelajaran IPA siswa yang mencapai KKM >66 sejumlah 9 dengan presentase 41% dan yang tidak mencapai KKM <66 sejumlah 13 siswa dengan presentase 59%. Sedangkan pada pembelajaran SBDP yang mencapai KKM >70 12 siswa dan presentase 55% sedangkan yang tidak mencapai KKM atau tidak tuntas sejumlah 10 siswa dengan presentase 45%. Melihat dari data tersebut siswa yang belum tuntas lebih banyak di bandingkan dengan siswa yang tuntas.

Peneliti merencanakan pembelajaran terhadap siswa kelas 5 SD Negeri Mangunsari 07 pada tema 8 Subtema 2 dan Subtema 3 dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yang berjudul "Penggunaan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Mangunsari 07"

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara terus menerus. Dalam penelitian ini menggunakan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2017/2018 di SD Negeri Mangunsari 07 Salatiga. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas 5 sejumlah 22 siswa yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki.

Untuk memperoleh data peneliti menggunakan 5 teknik pengumpulan data yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti, yaitu: diskusi, teknik non tes berupa observasi, rubrik, tes dan dokumentasi.

1. Diskusi. Untuk mengetahui kreativitas dan hasil belajar yang dimiliki siswa dilakukan diskusi dengan guru wali kelas 5 SD Negeri Mangunsari 07 Salatiga. Dengan hal ini peneliti mengetahui informasi mengenai siswa yang memiliki

kreativitas rendah dan tinggi, serta hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM. Dan juga kendala guru jika menggunakan model tersebut.

2. Observasi. Observasi atau pengamatan disini dilakukan untuk mengamati pelaksanaan tindakan. Observasi disini berupa pencatatan secara sistematis terhadap segala aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.
3. Rubrik. Peneliti menggunakan teknik ini untuk mengukur kreativitas siswa kelas 5. Tujuan dari rubrik itu sendiri siswa mampu memahami dasar dalam penilaian yang akan digunakan oleh guru.
4. Tes. Tes digunakan untuk mengukur penilaian hasil belajar.
5. Dokumentasi. Dokumentasi digunakan sebagai penguat data yang diperoleh selama observasi. Dokumentasi itu sendiri berisi hasil pekerjaan siswa, daftar nilai siswa, dan foto-foto pelaksanaan pembelajaran maupun aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dalam 2 tahapan, yaitu dengan teknik deskriptif kualitatif dan deksripsi kuantitatif. Hal ini disebabkan data yang diperoleh berdasarkan hasil observasi guru dan siswa berupa penjelasan atau keterangan yang berupa data kualitatif, sedangkan data yang diperoleh berdasarkan hasil tes berbentuk angka-angka berupa data kuantitatif. Observasi kegiatan guru digunakan untuk mengukur apakah guru sudah baik dalam menerapkan pembelajaran *Discovery Learning*. Dan siswa dapat meningkat kreativitas serta hasil belajarnya mencapai KKM. Oleh karena itu, data kualitatif dan kuantitatif dianalisa dengan menggunakan analisis deskriptif komparatif dengan cara membandingkan kondisi siklus I dan siklus II, sehingga dapat dilihat peningkatan kualitas pembelajaran, kreativitas dan hasil belajar pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, Subtema 2 Perubahan Lingkungan dan subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan, yang terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, SBDP.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kreativitas

Tabel dibawah ini adalah tabel perbandingan kreativitas siklus I dan siklus II

TABEL 1

HASIL RUBRIK KREATIVITAS SISWA KELAS 5 SD NEGERI MANGUNSARI 07

Tingkat Penguasaan Kompetensi	Keterangan	Siklus I Frekuensi (%)	Siklus II Frekuensi (%)
90% - 100%	Kreativitas sangat tinggi	0 (0%)	4 (18%)

Tingkat Penguasaan Kompetensi	Keterangan	Siklus I Frekuensi (%)	Siklus II Frekuensi (%)
80% - 89%	Kreativitas tinggi	5 (22,72%)	9 (41%)
65% - 79%	Kreativitas sedang	10 (45,45%)	9 (41%)
55% - 64%	Kreativitas rendah	6 (27,27%)	0 (0%)
< 55%	Kreativitas sangat rendah	1 (4,56%)	0 (0%)
Jumlah Skor Kelas		3029	3585
Rata-Rata Kelas		137,681	162,954
Kriteria kelas		Kreativitas sedang	Kreativitas tinggi

Melihat Tabel 1 perbandingan mengenai rubrik kreativitas pada siklus I siswa yang berada pada kategori kreativitas tinggi 5 dengan presentase 22,72%, kreativitas sedang 10 dengan presentase 45,45%. Kreativitas rendah 6 siswa (27,27%) dan kreativitas sangat rendah 1 siswa (4,56%). Maka pada siklus I siswa yang dapat dikatakan kreativitas sedang sejumlah 15 siswa dengan kriteria kelas mendapat kategori kreativitas sedang. Melihat hal tersebut maka harus dilakukannya siklus II untuk meningkatkan kreativitas yang memperbaiki dari siklus I. Pada siklus II meningkat yaitu siswa kreativitas sangat tinggi 4 dengan presentase 18%, 9 siswa kreatif tinggi dengan presentase 41% dan kreativitas siswa sedang 9 siswa dengan presentase 41% maka dapat dikatakan siswa yang sudah memiliki kreativitas tinggi sejumlah 22 siswa dari jumlah siswa dalam kelas 22. Dengan begitu maka pada siklus II dikatakan berhasil karena tidak ada siswa yang memiliki kreativitas rendah dan kreativitas sangat rendah.

2. Hasil Belajar

Tabel dibawah ini adalah perbandingan nilai hasil belajar siswa yang dimulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II

TABEL 2

HASIL BELAJAR SISWA BAHASA INDONESIA, IPA, SBDP TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA

Hasil belajar siswa kelas 5 Bahasa Indonesia			
Nilai	Pra Siklus Frekuensi (%)	Siklus I Frekuensi (%)	Siklus II Frekuensi (%)
Tuntas >70	10 (46%)	14 (64%)	18(82%)
Tidak Tuntas <70	12 (54%)	8 (36%)	4 (18%)
Hasil belajar siswa kelas 5 IPA			
Tuntas >66	9 (41%)	13 (59%)	18 (82%)
Tidak Tuntas <66	13 (59%)	9 (41%)	4 (18%)
Hasil belajar siswa kelas 5 SBDP			
Tuntas >70	12 (55%)	16 (73%)	19 (86%)

Tidak Tuntas <70	10 (45%)	6 (27%)	3 (14%)
------------------	----------	---------	---------

Dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dapat dilihat dari tabel 2 perbandingan hasil belajar mulai dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, SBDP. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada prasiklus atau kondisi awal siswa 10 (46%) tuntas dalam pembelajaran. Kemudian pada siklus I menjadi 14 (64%) berarti mengalami peningkatan tetapi belum dikatakan berhasil sehingga perlu dilakukan siklus II dan mendapatkan siswa 18(82%) tuntas dalam pembelajaran. Melihat 18 siswa tuntas dari jumlah siswa kelas 22 dan presentase mencapai 82% maka dikatakan pada siklus II pembelajaran bahasa Indonesia berhasil. Pada pembelajaran IPA siswa tuntas pada prasiklus sejumlah 9 (41%), siklus I 13 (59%) dan siklus II 18 (82%) yang tuntas mencapai KKM >66 maka pada siklus II dikatakan berhasil karena mencapai presentase 82%. Sedangkan pada pembelajaran SBDP prasiklus siswa tuntas 12 (55%), siklus I siswa tuntas 16 (73%), dan siklus II siswa yang tuntas 19 (86%). Maka dikatakan berhasil karena presentase pada siklus II yaitu 86%.

Selain itu hasil penelitian ini telah melengkapi dan memperkuat penelitian terdahulu seperti yang dilaksanakan Meiria Sylvi Astuti (2015) tentang Peningkatan Keterampilan Bertanya Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SDN Slungkep 03 Menggunakan Model *Discovery Learning*. Dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran tematik tema tugas sehari-hari yang meliputi 3 mata pelajaran (Matematika, Bahasa Indonesia dan PKn) dapat meningkatkan keterampilan bertanya dan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Slungkep 03. Rumini & Naniek Sulistya Wardani (2015) serta Wahyudi & Mia Christy Siswanti : juga menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Mangunsari 07 dengan tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, subtema 2 Perubahan Lingkungan dan subtema 3 Usaha dan Pelestarian Lingkungan, yang terdiri dari 3 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia mengenai teks nonfiksi dan fiksi, IPA mengenai siklus air, dan SBDP mengenai pola lantai, tari beserta asalnya, serta gambar cerita. Aspek yang diteliti dalam penelitian ini tidak hanya hasil belajar namun juga kreativitas.

Peningkatan hasil belajar ini karena dalam proses belajar siswa dituntut untuk aktif mencari atau menemukan sendiri permasalahan yang diajukan guru, serta siswa dapat mengumpulkan konsep dan membuktikannya. Melalui hal itu siswa dapat

memahami materi dan selalu diingat karena siswa melakukan praktik secara langsung. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar sesuai dengan yang dikemukakan oleh Kristin (2016:97) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar. Sedangkan menurut Hasugian (2013) hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. berarti dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas.

Sejalan dengan Kementrian pendidikan dan kebudayaan direktorat jenderal pendidikan dasar dan menengah direktorat pembinaan sekolah dasar tahun (2016:62-64) terbukti bahwa kelebihan dari pembelajaran *discovery learning* dapat membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan ketrampilan dan proses kognitif, menimbulkan rasa senang, menyebabkan siswa mengarah dengan melibatkan imajinasi, memperkuat konsep, dan menghilangkan sifat keragu-raguan.

Keunggulan dalam penelitian ini dibandingkan dengan penelitian lainnya, yaitu dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Dengan mengukur kreativitas serta hasil belajar siswa. Kreativitas diukur dengan menggunakan rubrik dengan skor sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Dengan teknik pengolahan data menggunakan PAP Tipe 1. Dengan menggunakan teknik PAP Tipe 1 dapat mengetahui kategori dari setiap siswa dan juga rata-rata kelas mengenai nilai kreativitas. Sedangkan hasil belajar diukur dengan menggunakan soal evaluasi.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan diatas maka dalam penelitian menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Mangunsari 07. Pada tema (8) Lingkungan Sahabat Kita, Subtema (2) Perubahan Lingkungan dan (3) Usaha Pelestarian Lingkungan pada pertemuan 2 dan pertemuan 5 dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, SBDP. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan dari tiap siklus. Prasiklus dari 22 siswa kelas 5 yang memiliki kreativitas sedang 6 (27,3%) memiliki kreativitas rendah 16 (72,7%) siswa. Pada siklus I meningkat menjadi 5 siswa (22,7%) berada pada kategori kreativitas tinggi, 10 siswa (45,5%) berada pada kategori kreativitas sedang, dan 7 siswa (31,8%) berada pada kategori kreativitas sangat rendah. Siklus II meningkat lagi 4 siswa (18%) berada pada kategori kreativitas sangat tinggi, 9 siswa (41%) berada pada kategori kreativitas tinggi, dan 9 (41%) siswa berada pada kategori kreativitas rendah. Sedangkan hasil belajar siswa tahap prasiklus Bahasa Indonesia 10 siswa

tuntas (46%) pada siklus I meningkat menjadi 14 siswa tuntas (64%) dan siklus II meningkat lagi menjadi 18 siswa tuntas (82%). IPA prasiklus 9 siswa tuntas (41%), siklus I meningkat 13 siswa tuntas (59%), siklus II meningkat lagi 18 siswa tuntas (82%). SBDP prasiklus 12 siswa tuntas, siklus I meningkat 16 siswa tuntas (73%), dan siklus II meningkat lagi 19 siswa tuntas (86%). Dengan hasil kreativitas dan hasil belajar diatas menggunakan model pembelajaran *discovery learning* pada siswa kelas 5 SD Negeri Mangunsari 07 sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu ketuntasan siswa sudah diatas 80%. Maka dikatakan pada siklus II kreativitas dan hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan model *discovery learning*

Saran yang dapat diberikan setelah dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah. Sekolah hendaknya mengevaluasi dan meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran agar dapat memberikan pembelajaran dengan menggunakan berbagai model pembelajaran., sehingga siswa merasa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Penggunaan model *discovery learning* dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas proses kreativitas dan hasil belajar siswa.
2. Bagi Guru. Dalam rangka peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran dikelas diharapkan guru dapat menerapkan model pembelajaran *discovery learning* karena dengan menggunakan model ini siswa dapat menemukan sendiri pengetahuannya dalam pembelajaran yang dituntut siswa untuk aktif, kreatif dan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.
3. Peneliti Selanjutnya. Hendaknya penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya sebagai upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Serta dalam memberikan pengarahan kepada siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran hendaknya lebih diperhatikan. Buatlah siswa menjadi lebih tertarik dalam belajar sehingga siswa menjadi lebih kreatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian, khususnya kepada siswa kelas 5, Ibu Wariti Setyorini, S.Pd.SD selaku guru kelas 5 dan juga bapak Kabul Widodo, S.Pd selaku kepala sekolah di SD Negeri Mangunsari 07. Serta kepada orangtua tercinta yang selalu memberikan semangat, dukungan dan doa yang selalu dipanjatkan. Dan juga teman-teman kelas RS14G yang telah bersama selama 4 tahun selama kuliah di UKSW Salatiga.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Anugraheni, I. (2017). Penggunaan Portofolio Dalam Perkuliahan Penilaian Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 3(1), 246-258.
- [2] Astuti, M. S. (2015). Peningkatan Keterampilan Bertanya dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SDN Slungkep 03 Menggunakan Model Discovery Learning. *Scholaria*, 10-23.
- [3] Cahyo, Agus N. 2013. *Paduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Jogjakarta : DIVA Press
- [4] Christina, L. V., & Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Group Investigation (Gi) Dan Cooperative Integrated Reading AndComposition (Circ) Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(3), 217-230.
- [5] Dasar, K. P. (2016). *Paduan Teknis Pembelajaran dan Penilaian di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.
- [6] Hasugian, H., Tampubolon, B., & Margiati, K. Y. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Metode Discovery Learning pada Anak Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 02 Sejaruk Param. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(9).
- [7] Hosnan.(2014). Pendekatan Scientific dan Kontektual dalam Pembelajaran Abad21. Bogor: Ghalia Indonesia
- [8] Istiana, G. A., Saputro, A. N. C., & Sukardjo, J. S. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Pokok Bahasan Larutan Penyangga Pada Siswa Kelas XI IPA Semester II SMA Negeri 1 Ngemplak Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 4(2), 65-73.
- [9] Kosasih, E. (2016). *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- [10] Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 2(1).
- [11] Kristin, F., & Rahayu, D. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 84-92.
- [12] Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- [13] Majid, A. (2014). *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [14] Munandar,Utami.(2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta:Rineka Cipta
- [15] Murfiah, U. (2017). *Pembelajaran Terpadu "Teori dan Praktik Terbaik Di Sekolah"*. Bandung: Refika Aditama
- [16] Pramudita, W., & Anugraheni, I. (2017). STUDI PENGUASAAN MATEMATIKA DAN BAHASA INGGRIS MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD). *Scholaria&58; Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 70-82
- [17] Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016
- [18] Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2010). *Strateri Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [19] Rumini, & Wardani, N. S. (2015). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Tema Berbagai Pekerjaan Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas 4 SDN Kutoharjo 01 Pati Kabuten Pati Semester I Tahun Ajaran 2014-2015. *Scholaria*, 19-40.
- [20] Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran "Berorientasi Standar Proses Pendidikan"*. Jakarta: Kencana.
- [21] Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran "Mengembangkan Profesionalisme Guru" Edisi Kedua*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- [22] Semiawan, C., Munandar, A., & Munandar, S. (1987). *Memupuk Bakat Dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: PT Gramedia .
- [23] Sudarma, M. (2013). *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- [24] Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik* . Jakarta: Perdana Media Group.
- [25] Wahyudi, & Siswanti, M. C. (2015). Pengaruh Pendekatan Saintifik Melalui Model Discovery Learning dengan Permainan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SD. *Scholaria*, 23-36.

Biografi Penulis Utama



Peneliti bernama lengkap “**Endah Setyowati**”. Lahir di Kabupaten Pemalang pada tanggal 1 mei 1996. Penulis adalah anak pertama dari tiga bersaudara. Pendidikan sekolah dasar dimulai dari SD Negeri 03 Walangsanga Kecamatan Moga. Setelah itu Melanjutkan pendidikan sekolah menengah ke MTS AN-NUR Walangsanga. dan terakhir di SMA PGRI 3 Randudongkal. Kemudian penulis melanjutkan studi ke perguruan tinggi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga FKIP pada tahun 2014. Apabila ada kritik dan saran dapat dikirim ke email endahstw524@gmail.com